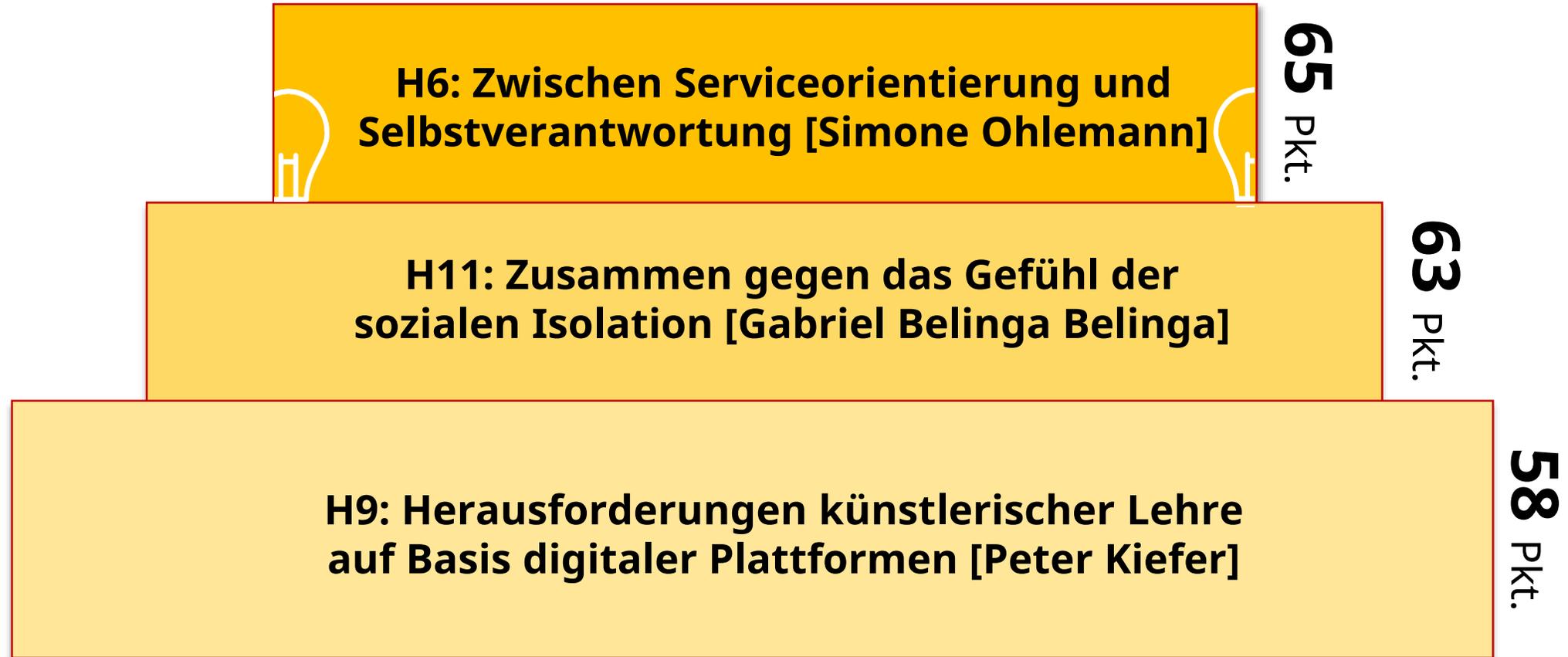


Die Plätze 4-10 haben zwischen 28 und 56 Punkte erhalten.

Umsetzbarkeit



Die Plätze 4-10 haben zwischen -5 und 47 Punkte erhalten.

Wirkung

H11: Zusammen gegen das Gefühl der sozialen Isolation [Gabriel Belinga Belinga]

83 Pkt.

**H4: "How to not get shipwrecked in the digital ocean" -
Digitales Planspiel um Studienangebote, Hürden und
Hilfen [Margarete Imhof]**

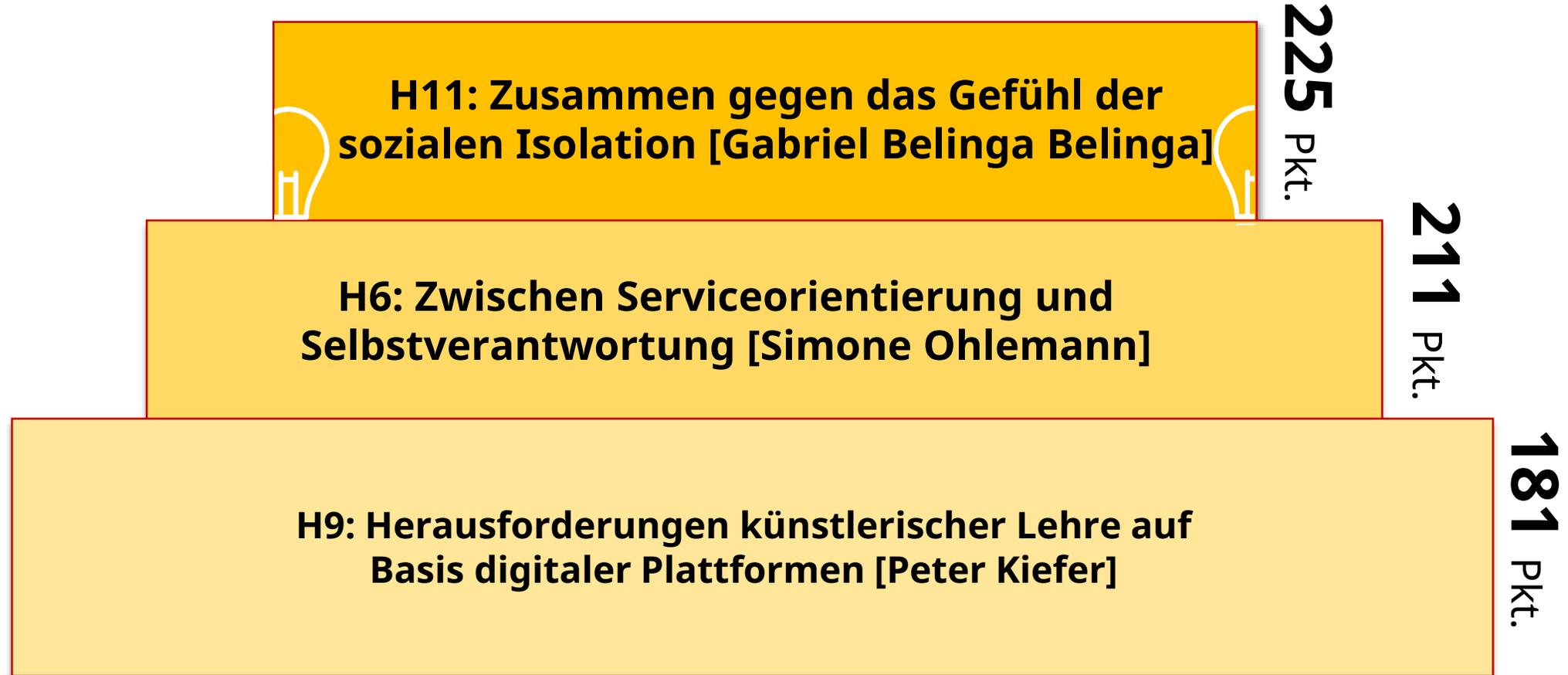
80 Pkt.

**H9: Herausforderungen künstlerischer Lehre auf
Basis digitaler Plattformen [Peter Kiefer]**

67 Pkt.

Die Plätze 4-10 haben zwischen 13 und 61 Punkte erhalten.

Kreativität



Die Plätze 4-10 haben zwischen 50 und 167 Punkte erhalten.

Gesamtpunkte